7

Voorjaar 1998

Abonneeprijs HFl. 2,50
Losse nummers HFl. 3,—

# MSX-INFO BLAD

## Totally Chaos Team

**Inhoud:**






*Nieuw spel van Aurora*

*Zaterdag 25 april:*
*Internationale MSX & PC*
*Beurs in Tilburg*

*Met de MSX op Internet.*
*TCP/IP voor MSX.*

**Colofon:**
Het MSX-Info Blad is een uitgave van het Totally Chaos Team. Het verschijnt 4 keer per jaar. Een jaarabonnement kost Fl.10,-. Losse nummers kosten Fl.3,-. Op beurzen geldt de speciale prijs van Fl.2,- per nummer.

**Uitgever:**
M.T Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Tel:(045) 570 87 63

**Vaste medewerkers:**
Gerrit van den Berg
Raymond de Heer
Stephan Oversteegen
Fokke Post
Jan-Marten van der Reest
Rinus Stoker

**Met dank aan:**
Aurora
Datax
Fony
Raymond Hoogerdijk
Kenda
Joost Klootwijk

**Lay Out:**
Fokke Post
Waaiershoek 36
8321 BH Urk
Tel: (0527) 68 2401

**Drukwerk:**
Copy Service Hattem
Hoopjesweg 1
8051 DB Hattem
Tel: (038) 444 85 77

Beste lezer

Voor u ligt de Tilburg-editie van het MSX-Info Blad. Dit blad bevat veel nieuws over de aankomende beurs in Tilburg. Helaas zijn niet alle gegevens over de standhouders beschikbaar, maar het grootste deel wel. Er is van verschillende groepen vernomen, dat zij nieuwe producten uit willen brengen op de beurs. Zie daarvoor ook de recensies in dit blad.

Wij staan zelf ook op de beurs met maar liefst 3 stands om ons blad en TCI magazine te promoten. Onze hoofdredacteur en enkele recensenten zijn aanwezig om al uw vragen te beantwoorden. Indien u lid bent en een kleine advertentie wilt plaatsen, dan kan deze bij de stand worden afgeven. Bent u nog geen lid, dan kan op de beurs een abonnement worden genomen. Een abonnement kost maar één tientje voor 4 nummers per jaar.

Er is besloten om de prijs van het blad iets te verhogen. U heeft waarschijnlijk wel gemerkt, dat de kwaliteit van het blad de laatste edities behoorlijk verbeterd is. Deze kwaliteit kost echter iets meer, maar is uw geld zeker meer dan waard! Een abonnement kost nu een tientje en een los nummer Hfl.3,- (inclusief verzendkosten). Op beurzen geldt de speciale prijs van Hfl.2,-.

In dit blad zijn ook artikelen opgenomen van twee nieuwe medewerkers, te weten Jan-Marten van der Reest en Raymond de Heer. Wij hopen dat er meer mensen zijn, die aan ons blad willen meewerken. Met uw steun kan nog heel lang met het MSX-Info Blad worden doorgegaan!

Wij wensen u veel leesplezier en hopen u allen op de beurs in Tilburg te mogen begroeten. Komt allen!

*Rinus Stoker*

# SOAP!

**Op de beurs in Tilburg van 1997 werd mij een folder in de hand gedrukt door de mensen van Fony, die in de MSX wereld zeker geen onbekenden zijn. Zij zijn o.a. verantwoordelijk voor het spel *Eggbert* en de Engelse versie van *Solid Snake*. Op deze folder staat naast de uitleg over de vertaalde *Solid Snake* ook de aankondiging van een nieuw spel voor de Graphics 9000, namelijk *Soap!*. Hierover werd de laatste tijd niets meer gehoord, daarom zijn de ontwikkelaars zelf gevraagd hier een verklaring voor te geven.**

Fony is een groep van niet-commercieel ingestelde computergebruikers. Wij proberen de MSX-gemeenschap levend te houden door het maken van software. Na *Eggbert* is het rond ons een tijdje stil geweest op spelgebied, maar dat zal spoedig veranderen met het uitbrengen van *Soap!*. We hebben voor dit spel een nieuwe programmeur aangetrokken in de persoon van Gerald Stap. Hij heeft zijn kunde reeds bewezen met het spel *Battlebomber* van de Bitboyz. Fony bestaat verder uit Collin van Ginkel, Stephan Szarafinski en Laurens van Klaveren. Samen brengen wij u het meest verslavende puzzelspel, dat ooit voor MSX is uitgebracht!

Het *Soap!* project is door Fony in het leven geroepen om eindelijk eens te laten zien wat de Graphics 9000 eigenlijk allemaal kan. *Soap!* is geïnspireerd door het spel *Puzzle Bobble* (of Bust'a'move). Dit spel is een speelkast van Taito, waarbij een scherm met bubbles leeg moet worden gemaakt door kleurcombinaties van bubbles te creëren. Alleen gebeurt dit niet op de traditionele Tetris manier, maar door middel van een rad dat 180 graden kan draaien. Van onderaf worden met een kanon rechtstreeks of via de muur de bubbles op hun plaats geschoten. Als er drie op een rij geschoten zijn, dan vallen de bubbles naar beneden. Als deze de basis zijn van een andere rij bubbles, zullen die ook vallen. Op deze manier worden kettingreakties veroorzaakt en is het zelfs mogelijk een compleet level met één welgemikt schot uit te spelen! Dit lijkt simpel, maar het spel wordt bemoeilijkt door het afkaatsen van de bubbles tegen het plafond of tegen de muur. Tevens beweegt het plafond naar beneden naarmate er langer over een level gedaan wordt. De snelheid hiervan is afhankelijk van het level waarin gespeeld wordt.

Er zijn echter ook bubbles, die voordelige items bevatten. Zo zijn er bijvoorbeeld items voor extra levens, level clear en items om het plafond

naar boven te laten bewegen.

*Soap!* zal vier speelmodes bevatten:

- 1 Player normaal spel
- 1 Player time attack (zet de beste tijd neer)
- 2 Player combat mode (met extra items om de tegenstander te treiteren)
- 2 Player time attack (wie heeft het eerst een level klaar)

De minimale systeemeisen voor *Soap!* zijn een MSX-2 met 256 kB ram en een Graphics 9000.
Het spel werkt bijna helemaal in de 64 kleurenmode van de Graphics 9000, dus mooie kleuren en supersnelle acties zijn gegarandeerd. Door deze mode te gebruiken draait het spel op een hoge snelheid en worden er toch meer kleuren gebruikt dan voorheen. Voor het introscherm en andere stilstaande beelden wordt de 32.768 kleurenmode gebruikt. Voor het geluid wordt waarschijnlijk de Moonsound gebruikt, maar de oudere geluidskaarten worden misschien ook nog ondersteund. Het is dus een spel voor de echte MSX-freak.

Omdat het behoorlijk wat tijd gekost heeft om een dergelijk groot project op de rails te zetten, zal het niet lukken om *Soap!* al op de beurs in Tilburg uit te brengen. We doen enorm ons best om *Soap!* zo spoedig mogelijk af te maken, maar doen dit alleen als wij zelf tevreden zijn. We maken *Soap!* in de eerste plaats voor onszelf. Er wordt in ieder geval geen half spel afgeleverd. Als *Soap!* wordt uitgebracht, dan kunt u er zeker van zijn dat het af is!

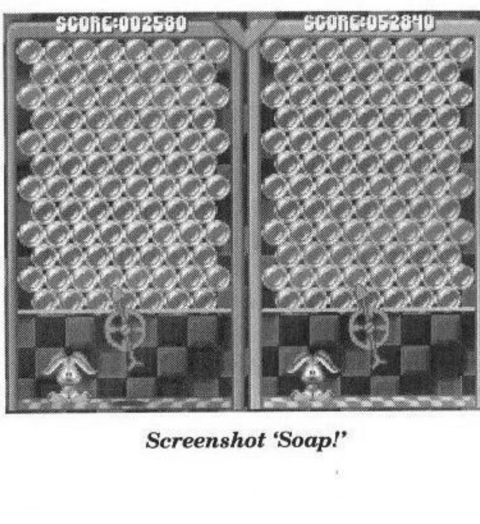
Zodra er meer nieuws is over *Soap!* dan kunt u dit lezen in het MSX-Info Blad. Wij willen dan ook van de gelegenheid gebruik maken om de mensen achter het MSX-Info Blad veel succes toe te wensen namens het gehele *Soap!* team. Informatie:

Adres: Fony
Potgieterstraat 19
3842 XX Harderwijk

Telefoon: 0341-420516 (Collin) of 0341-434806 (Stephan)

E-mail: colin@linkwerk.nl

Internet: HTTP://www.xs4all.nl/~ssfony




***Screenshot 'Soap!'***

# Beurslijst

Releasedatum: 1 april 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in juni 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

| | |
|---|---|
| *25 april 1998*<br>**11e Internationale MSX (en PC)-beurs**<br>Bremhorsthal, Oude Goirleseweg te Tilburg<br>10.00u - 17.00u<br>Fl.7,50<br>MSX GG Tilburg<br>Tel: (013) 45 60 668 of 46 81 421 | *19 september 1998*<br>**10e Internationale MSX Beurs**<br>Sporthal Pellikaan te Zandvoort<br>10.00u - 17.00u<br>Fl.7,50<br>MSX GG Zandvoort<br>Tel: (023) 57 17 966 of 57 14 291 (Fax) |

Enkele tips en passwords voor *Sonyc*:

Zet de klok van je MSX op 25-12-1998 en start dan het spel *Sonyc* eens op. Je zult in het introscherm dan Sonyc te zien krijgen met een kerstmuts op! Hieronder nog een aantal passwords voor dit prachtige spel:

Palmzone: 1 - seaside
2 - sardine
3 - mobaka

Icezone: 1 - coldice
2 - falls

Verder ben ik helaas nog niet gekomen. Weet jij er meer of heb jij andere speltips? Stuur ze eens op!

# Verenigingslijst

Releasedatum: 1 april 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in juni 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

| | | |
|---|---|---|
| **Catseye Software**<br>*MSX-Software ontwikkelen en clubdagen / verenigingen en beurslijst*<br>**Info:** cats-eye.software@club.tip.nl | **Future Disk**<br>*Diskmagazine maken. Abonnement 6 nummers fl. 35,=. Also lots of English texts*<br>**Tel:** (046) 43743 22 | **HCC MSX gebruikersgroep**<br>*Gebruikersdagen met verschillende thema's*<br>**Tel:** (0343) 49 16 96 (Wo-do 20.00-22.00u) |
| **MSX Club HNO-Star**<br>*MSX blad uitgaven HNOStar magazine*<br>**Info:** Tel/Fax/Modem: (981) 807293 (Spanje) of e-mail: hnostar@ctv.es | **MSX Avengers Doetinchem**<br>*Verkoop software, bijeenkomsten*<br>**Tel:** (0314) 66 24 68 | **MSX vereniging De Amsterdammer**<br>*MSX-ers bij elkaar brengen. In- verkoop MSX soft-hardware*<br>**Buzz:** 06-60543298 |
| **MSX Club Friesland-Noord**<br>*Verkoop 2e-hands hard- en software, organiseren clubdagen*<br>**Tel:** (058) 266 25 33 | **MSX Club West Friesland**<br>*Diverse hardware uitbereidingen, software, clubblad, etc.*<br>**Tel:** (0229) 27 06 18 | **MSX Club Deutschland**<br>*HD-Interface, Math-Coprocessor, MSX-DOS 2 applications, Turbo Pascal (MSX-2 / 2+)*<br>**Tel:** +49 (0)231 7287434 |
| **MSX Friends Zwolle**<br>*Ontwikkelen van MSX Software*<br>**Tel:** (038) 477 41 85 | **MSX Gebruikersgroep Friesland**<br>*MGF-Magazine, diverse muziek diskettes, diverse software*<br>**Tel:** (058) 213 68 69<br>**BBS:** Pyramide BBS, (058) 213 68 69 (ma-vr 21.00u-07.00u in het weekend 24u) | **MSX-NBNO**<br>*XSW-Magazine, Div. hard & softw., clubavonden*<br>**Tel:** (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 54 64 22 88<br>**BBS:** The Games BBS, (0412) 64 03 58 |
| **MSX Vianen**<br>*Verzamelen en verkopen van MSX Stuff*<br>**Tel:** (0347) 37 70 02 | **VCL**<br>*BBS, TCI Magazine, MSX Info Blad, Kabel-service*<br>**Tel:** (045) 572 59 95<br>**BBS:** Totally Chaos, (045) 570 87 63 (24u per dag) | |

# Clubdaglijst

Releasedatum: 1 april 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in juni 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

| | | |
|---|---|---|
| **Computer Club 2000**<br>*24/4 (Laatste zaterdag)*<br>Kiekmure te Harderwijk<br>10.00u - 17.00u<br>Fl.5,=<br>**Tel:** (0341) 43 48 06 | **Computer Club Rijnmond**<br>*Iedere 2e en 4e donderdag per maand*<br>Wijkcentrum "Holy". Aristide Briandring 90, Vlaardingen<br>19.30u - 23.00u<br>Fl.2,50. Jaarlid Fl 27,50, tot 16 jaar Fl 13,75<br>**Tel:** (010) 47 45 066 | **HCC MSX Gebruikers Groep**<br>*?*<br>HCC Kantoor, De Molen 24, Houten<br>10.00u - 16.00u<br>Geen entreeprijs<br>**Tel:** (0343) 49 16 96 |
| **MAD**<br>*?*<br>Zalencentrum Wildenbeest, Rozengaardseweg 3, Doetinchem<br>10.00u - 16.00u<br>Fl.5,=<br>**Tel:** (0314) 66 24 68 | **MPCD**<br>*Om de 14 dagen (de even weken)*<br>Buurthuis "DE DUCDALF" Mariastraat 17 Dordrecht<br>19.00u - 22.30u<br>Eerste keer gratis.<br>**Tel:** (078) 65 11 156 | **MSX vereniging De Amsterdammer**<br>*?*<br>James Wattstraat<br>19.30u - 23.30u<br>Fl.6,50<br>**Buzz:** (06) 60 54 32 98 |
| **MSX Club West Friesland**<br>*?*<br>Buurthuis "De Cogge" te Zwaag<br>?<br>?<br>**Tel:** (0229) 27 06 18 | **MSX Club Lint (Belgie)**<br>*3/4, 8/5, 5/6, 3/7*<br>De Witte Merel Lierse straatweg Lint<br>19.00u - 23.00u<br>?<br>**Tel:** (03) 45 55 918 | **MSX-NBNO**<br>*1/4, 6/5, 3/6, 1/7, 1/9, 7/10, 4/11, 2/12*<br>Ouderensocieteit "De Krinkel-hoek", Oyenseweg te Oss<br>20.00u - 23.00u<br>Geen entreeprijs<br>**Tel:** (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 54 64 22 88 |
| **MSX Vriendenclub Mariënberg**<br>*11/4, 9/5, 13/6, 11/7, 8/8, 12/9, 10/10, 14/11, 12/12*<br>Buurtgebouw de Grendel, W. Hentostraat 17, Marienberg<br>10.00u - 16.00u<br>?<br>**Tel:** (074) 24 21 921 | **MSX Vriendenclub Zutphen**<br>*4/4, 18/4 (iedere 2 weken)*<br>Club-gebouw "Atlantis", Schimmelpennincklaan 2/a, Zutphen<br>19.30u - 23.00u<br>Geen entreeprijs<br>**Tel:** (0575) 51 85 96 of 52 38 99 | **MSX VCL**<br>*4/4 - 11/4 - 18/4 - 25/4 (elke eerste zaterdag van de maand)*<br>Basic school "OP GEN HEI" 1213laan Landgraaf<br>9.45u - 16.30u<br>Fl.3,50. Jaarabonnement Fl. 25,-<br>**Tel:** (045) 57 25 995 (Na 12.00u) |

# TRACK #4

| | |
|---|---|
| **Makers**: | Datax |
| **Soort**: | Diskmagazine |
| **Computer**: | MSX2/2+/Turbo R |
| **Muziekchips**: | MSX-audio/MSX-music |
| **Medium**: | 1 * DD diskette |
| **Harddisk**: | Installatie is mogelijk |
| **Prijs**: | F7,50 |

*Track #4* wordt evenals de vorige uitgaven geleverd op een merkdiskette, die voorzien is van een leuk (zelfgetekend?) kleurenplaatje. Deze keer heeft de disk als thema 'De Feestdagen'. Dit komt onder andere naar voren door de mooie menuplaat en de leuke sfeervolle muziek. In het voorwoord wordt in het kort de inhoud van de disk weergegeven. Wat opvalt is de aankondiging van een recensie over *Alto*, een muziekdisk van MGF, terwijl deze echter niet op het magazine is terug te vinden!

Vier muziekdisks, een Japanse picturedisk en een verzameling programma's van Deltasoft passeren de revue in de rubriek Recensies. Van de muziekdisks komen de *Musixdisks 1* en *2* van Surrec er het slechtst af. *Happytrance* van XLR-8 en *Home Pop Classics* van Omnisoft daarentegen worden aanraders genoemd. *Notos*, een soort Japanse picturedisk, heeft mooie FM-pac muziek en goede graphics. Alleen de Japanse teksten zijn een minpuntje. De tekst over de producten van Deltasoft zijn beneden de maat, vanwege de vele onderbrekingen.

In de rubriek Magazines staan veel besprekingen van de laatste (disk)magazines. Het betreft hier XSW magazine, Futuredisk, MGF magazine, ons eigen MSX-Info Blad, Defender 4 en TCI 5. Enkele teksten op de Futuredisk komen volgens Datax erg ontmoedigend over en dat moet inderdaad worden beaamd. Het gebruik van de MSX moet gestimuleerd worden in plaats van afgeraden! Verder worden de besproken Futuredisks terecht als goed bestempeld. Tevens vindt Datax het MSX-Info Blad er enorm op vooruitgaan. De redactie is hier natuurlijk erg blij mee en het streven is om het blad nog verder te verbeteren en wat meer inhoud te geven.

De indruk wordt gewekt dat de losse flodders in de rubriek Speltips overgenomen zijn uit diverse oude bladen. De hoeveelheid is namelijk enorm. De uitvoerige beschrijving van het spel *Quinple* komt echter van

eigen hand en is zeer informatief te noemen. Klasse!

Ook binnen de redactie van *Track* zijn er mensen, die het niet zo op de PC hebben. In de rubriek Diversen wordt flink uitgehaald naar deze computer, wat onmiddellijk reacties oproept bij andere redactieleden. Het verslag van de beurs in Zandvoort is in deze rubriek het interessantst. De overige teksten zijn meer voor de liefhebbers.

Op de vorige *Track* stond een behoorlijk aantal onderwerpen over het MSX-gebeuren op internet. Deze keer is dat beduidend minder. Het gaat nu over het maken van een eigen website. Ook wordt er vermeld dat Datax nu een eigen website heeft. De meeste zaken die onder de kop internet-taal besproken worden, zullen voor de internetgebruikers onder ons wel bekend zijn en daarom voor diegenen ook minder interessant zijn.

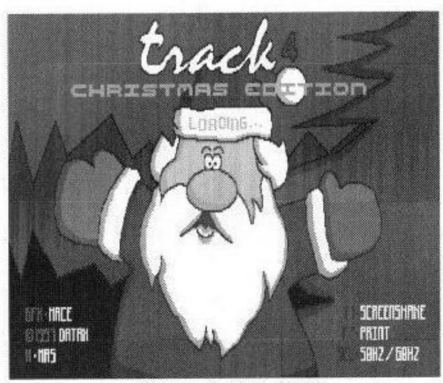
Laurens Holst probeert, net als de vorige keren, de lezers iets bij te brengen in het programmeren. Deze keer gaat het over het maken van snellere beeldcopy's en er worden ook nog wat andere tips gegeven. Verder heeft hij een instructiemonitor gemaakt naar aanleiding van de instructietester uit MCCM 61. Hiermee kan nagegaan worden welke instructies er zowel op de R800 als op de Z80 werken.

De spellen *Alehop* en *Vaxol 128* in de rubriek Oud Goud zijn volgens Datax moeilijk, maar het spelniveau is wel heel goed. Tot slot dan de software. Naast de programma's die via het menu kunnen worden opgestart, staan er ook nog een aantal leuke basic-spelletjes en diverse muziekstukken op de diskette.

**Conclusie**

De muziek en de graphics zijn ook deze keer weer dik in orde. In het voorwoord wordt dan ook met enige trots vermeld, dat deze aflevering van *Track* qua opbouw een topper is. Wat dat betreft zit het wel goed. De teksten zijn deze keer echter wat minder dan de vorige *Track*. Bij een aantal teksten wordt de nadruk te veel gelegd op de lengte van de tekst, terwijl er eigenlijk niet veel bijzonders in staat. Teksten zijn pas goed wanneer ze informatief zijn en de lezer weten te boeien. Of de tekst lang of kort is maakt dan niet uit. Probeer dat laatste te verbeteren en voor de rest, ga zo door!

*Gerrit van den Berg*




***Screenshot Track #4***

# MUSIC MANIAC

## - Beyond Unknown -

Een tijdje geleden ontvingen wij een brief met diskette van de pas opgerichte MSX-groep Kenda. In het vorige MSX-Info Blad heeft u hiervan al kennis kunnen nemen. Hun laatste product is een muziekdisk, genaamd *Music Maniac*. Hoewel deze muziekdisk alweer vorig jaar augustus is uitgebracht, wordt deze toch nog in dit nummer besproken. Dit is gedaan omdat het tegenwoordig een zeldzaam verschijnsel is, dat nieuwe MSX-groepen zich aandienen. Men mag blij zijn dat dit nog gebeurt, want het aantal groepen is de laatste jaren alleen maar afgenomen. Het eerste product van Kenda was *Unknown Mindless Triumph*, wat ook een muziekdisk is. Deze is nu PD verklaard. Na Tilburg is het de bedoeling van Kenda om een demo, een muziekdisk of misschien, in samenwerking met Compjoetania TNG, een nieuw spel te maken.




De muziekdisk wordt geleverd op een TDK-diskette met een fraai kleurenlabel. Dit is toch het eerste waar naar gekeken wordt bij een nieuw product en dat is bij Kenda gelukkig goed verzorgd. Na het opstarten van de disk kan het een en ander ingesteld worden in het setup-menu. Na dit naar eigen tevredenheid te hebben gedaan, kan de introdemo worden bekeken. Deze intro is in Basic geschreven, maar is mede door de sfeervolle plaat toch zeker niet slecht.

De replayer is zeker origineel te noemen. Wat opvalt is het stoere kereltje, dat het geselecteerde liedje aanwijst. De lichaamsopbouw van dit mannetje kan vergeleken worden met de karakters in bijvoorbeeld *SD-Snatcher*. Buiten proporties dus! Bij bepaalde handelingen knippert het mannetje met zijn ogen. Dit gebeurt onder andere bij het stoppen en het afspelen van een liedje.

Een muziekstuk selecteren en afspelen gaat op een wat andere manier dan gebruikelijk is. In plaats van de standaard afspeelicoontjes wordt alles met de vier cursortoetsen gedaan.

Tijdens het afspelen van de muziek verschijnt er in een apart venster informatie over van alles en nog wat. Dit is weer eens wat anders dan de vrij veel voorkomende equalizers. Ook een pluspunt is, dat het nummer niet gelijk stopt met het selecteren van een ander liedje, maar gewoon door blijft spelen totdat het nieuw gekozen stuk geladen wordt.

Voor de muziek op deze diskette is gebruik gemaakt van Moonblaster in combinatie met de FM-Pac en de mu-

ziekmodule (stereo dus!). Het aantal muziekstukken is 21. Goed gevuld dus! Enkele nummers kende ik al van het diskmagazine *Track*, waar Kenda recentelijk hun medewerking aan hebben toegezegd. Deze zijn van een goede kwaliteit en de nummers, die mij nog niet bekend waren, zijn ook van een goed niveau. De liedjes zijn erg afwisselend van stijl. House-liefhebbers hoeven deze diskette niet aan te schaffen, want house is kennelijk niet de smaak van de heren uit België.

Enkele songs schieten er naar mijn gevoel echt uit, waaronder een cover van *Solid Snake* en *Outrage*. Dit laatste stuk lijkt erg op de muziek uit het spel *Akin*. Knap gedaan! Na een druk op de escapetoets is er de keuze om naar Basic te gaan of de credits te bekijken.

**Conclusie**

Het is buitengewoon knap, dat een pas begonnen groep al op zo'n niveau software kan maken. Natuurlijk kan de coding beter in assembly geschreven worden, maar het is Kenda met Basic ook goed gelukt om alles redelijk soepel te laten verlopen. De graphics en de muziek zijn ten opzichte van hun vorige product aardig vooruitgegaan. Bij veel pas begonnen groepen is de grafische omlijsting vaak erg sober, maar bij Kenda is dat niet het geval. Op de beurs in Tilburg hopen ze *Music Maniac 2* uit te brengen. Dit keer speciaal voor de Moonsound! Neem eens een kijkje bij de Kenda/Datax stand!

*Music Maniac* kost F10,= of 200 Bfr. Voor meer informatie of bestelwijze kan contact worden opgenomen met Kenda. Ze zijn op de volgende manieren te bereiken:

Kenda Software Team
Kotrijksesteenweg 229
8530 Harelbeke
België
Telefoon: +32 (0)56 716683
E-mail:Kenda_st@hotmail.com

*Gerrit van den Berg*







***Screenshots 'Music Maniac'***

# Bob Roos - PRINT REFILL

Van Coothstraat 25
5281 CT BOXTEL
Tel./Fax 0411-683513
Mobiel 06-55730444
E-mail: roosprintrefill@hetnet.nl

***************************************************************

## *DENK OOK EENS AAN HET MILIEU!*

| | |
|---|---|
| Gereviseerde HP51626A cartridge | *f* 30,00 |
| Gereviseerde HP51629A cartridge | *f* 35,00 |
| Gereviseerde Canon BC-02 | *f* 30,00 |

## COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

| | | | |
|---|---|---|---|
| Canon BCI-10 zwart 3 st. | *f* 30,00 | Epson SO20025 zwart | *f* 15,00 |
| Canon BCI-11 zwart 3 st. | *f* 25,00 | Epson SO20034 zwart | *f* 20,00 |
| Canon BCI-11 kleur 3 st. | *f* 40,00 | Epson SO20036 kleur | *f* 35,00 |
| Canon BJI 642 zwart | *f* 12,50 | Epson SO20047 zwart | *f* 25,00 |
| Canon BJI 201 zwart hc | *f* 10,00 | Epson SO20049 kleur | *f* 35,00 |
| Canon BJI 201 c/m/y p.kl. | *f* 12,50 | Epson SO20093 zwart | *f* 30,00 |
| Canon BJI 643 zw/c/m/y p.kl. | *f* 17,50 | Epson SO20097 kleur | *f* 55,00 |
| Canon BCI-21 zwart | *f* 15,00 | Epson SO20108 zwart | *f* 30,00 |
| Canon BCI-21 kleur | *f* 30,00 | Epson SO20089 kleur | *f* 55,00 |
| | | Epson SO20110 Photo | *f* 50,00 |

## NAVULSETS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Canon BC-01/02 | *f* 25,00 | | |
| Canon BJC600 zwart | *f* 25,00 | Canon BJC4000 zwart | *f* 25,00 |
| Canon BJC600 kleur | *f* 45,00 | Canon BJC4000 kleur | *f* 45,00 |
| HP51626A zwart | *f* 25,00 | HP51629A zwart | *f* 25,00 |
| HP51625A kleur | *f* 45,00 | HP51649A kleur | *f* 45,00 |

**Printerlinten NMS 1421/1431** **f 11,50**

Alle prijzen zijn incl. 17,5% BTW. Portokosten *f* 10,00 per zending

**PS. Breng uw lege inktcartridge mee!** April 1998

# MIF 1.3

Het begrip Mif bestaat nu al ongeveer 2 jaar in de MSX-wereld. Toen werd namelijk het softwarepakket van dit nieuwe MSX-formaat voor plaatjes op de beurs in Tilburg door Laurent Halter verkocht. In de MCCM is dit programma toen al eens besproken, maar onlangs verscheen versie 1.3. Daarom is het nu tijd voor een nieuwe bespreking.

Het pakket bestaat uit de volgende programma's:

- MIF.COM
- MV.COM
- BMV.BIN
- BMP2MIF.EXE
- MIF2BMP.EXE

**MIF.COM**
Dit programma kan MSX-plaatjes omzetten naar MIF-bestanden. Nieuw is dat er nu ook van screen 12 naar screen 8 kan worden geconverteerd. Het programma werkt zowel onder DOS 1 als DOS 2, alleen de functies van DOS 2 worden nog niet ondersteund. Het is daarom nog niet mogelijk om in het programma van directory te wisselen. Het is de bedoeling, dat dit in de volgende versie wel mogelijk is. In een menu kan uit verschillende opties worden gekozen. Er is onder andere de mogelijkheid om de screenmode in te stellen, voor interlaced te kiezen, de randkleur te veranderen of het plaatje te verschuiven. Een nieuwe functie is 'slide'. Met deze optie worden alle plaatjes in de huidige directory getoond. Verder werkt nu de 'center' functie ook goed met screen 6 en 7.

**MV.COM**
Met dit programma kunnen MIF plaatjes worden bekeken. Het verschil met de vorige versie is, dat nu de Graphics 9000 ook wordt ondersteund. Er zijn 2 nieuwe screens beschikbaar, namelijk screen D (64 colors) en screen E (32768 true colors). Nog een verbetering is dat de plaatjes nu sneller worden geladen.

**BMV.BIN**
Hiermee kan net zoals met MV.COM plaatjes worden bekeken. Alleen gebeurt dit nu in Basic. Ook deze ondersteunt de Graphics 9000.

**BMP2MIF.EXE**
Met BMP2MIF.EXE kunnen, op de PC, BMP bestanden omgezet worden naar het MIF formaat. In de vorige versie moest het BMP bestand aan nogal wat eisen voldoen voordat deze kon worden omgezet. Zo moest het een true color bitmap zijn en de afmeting was aan strikte regels gebonden. Nu kan elk type bitmap worden gebruikt en, volgens de maker, zou het nu ook met alle afmetingen moeten werken. Dit laatste blijkt in de praktijk lang niet altijd het geval te zijn. Het programma werkt wel met

veel meer maar nog lang niet met alle afmetingen. Dit hoeft natuurlijk geen groot probleem te zijn, want tegenwoordig kan op de PC zo'n bitmap plaatje vrij eenvoudig worden vergroot of verkleind.

Ook dit programma ondersteunt screen D en E van de Graphics 9000. Opvallend is dat het converteren naar screen D langzaam gaat bij BMP bestanden met veel verschillende kleuren. Dit kan, getest op een Pentium 120, soms wel 3 à 4 minuten duren. Terwijl het converteren naar de overige screens nooit langer duurt dan een seconde of 15, zelfs niet bij screen E. Maar het voordeel van screen D is dat het bestand ongeveer 2.5 keer zo klein wordt als bij screen E, terwijl de kwaliteit meestal hetzelfde is.

De grootte van het MIF bestand is afhankelijk van het aantal verschillende kleuren van een BMP plaatje. Een MIF bestand in screen D wordt ongeveer tussen de 40 en 50 Kb groot en in screen E tussen de 90 en 130 Kb. Uiteraard zijn de bestanden van de overige screens nog kleiner.

**MIF2BMP.EXE**

Als er een BMP2MIF is, moet er natuurlijk ook een MIF2BMP zijn. Met dit programma kunnen MIF bestanden omgezet worden naar BMP bestanden. Het omgezette plaatje ziet er qua kleuren net zo uit als op de MSX. Alleen de verhouding tussen de hoogte en de breedte klopt niet altijd. Dit is vooral het geval bij screen 6, 7 en E, waarbij de breedte ongeveer 2 maal zo groot wordt.

**Conclusie**

Ten opzichte van de vorige versie is dit MIF pakket behoorlijk verbeterd. Het belangrijkste is natuurlijk dat nu ook de Graphics 9000 wordt ondersteund, maar er kunnen nu ook veel meer BMP bestanden worden omgezet en dit gaat nu ook nog een stuk sneller. Iedereen die graag PC plaatjes op zijn MSX wil bekijken moet dit pakket aanschaffen. De kwaliteit is namelijk, vooral op de Graphics 9000, heel hoog. De prijs van het pakket is 25 gulden. Ik weet niet of er ook voor een speciale prijs een update kan worden verkregen, maar waarschijnlijk is dat wel mogelijk. Tevens zijn de programma's MV.COM, BMV.BIN en MIF2-BMP.EXE public domain. Voor MIF.COM en BMP2MIF.EXE dient wel te worden betaald. Tenslotte moet nog wel even vermeld worden, dat BMP2MIF.EXE en MIF2-BMP.EXE alleen maar werken op een 486 processor of hoger. Voor degenen met een 286 of 386 is er een speciale versie beschikbaar.
Voor meer informatie of bestellingen kan contact worden opgenomen met:

Laurent Halter
4, Eigenthal
57 870 Walscheid
France

*Jan-Marten van der Reest*

# HARRY ANT'S

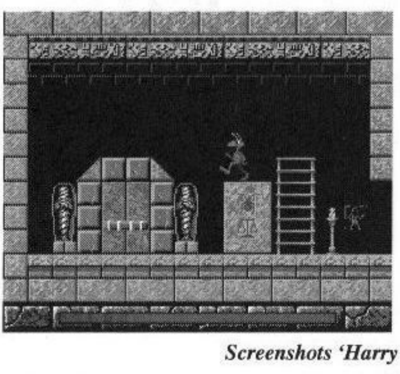
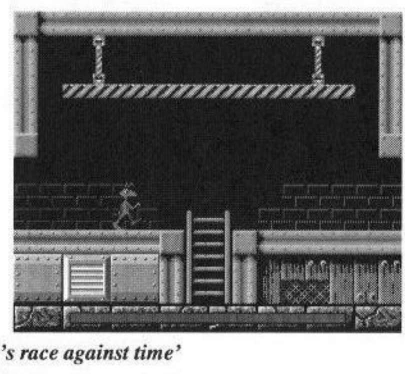
## RACE AGAINST TIME

**Na het uitbrengen van de puzzelspelen *Exor* en *Ruby & Jade* hoopt Aurora binnen korte tijd met een nieuw spel op de markt te komen. In tegenstelling tot de voorgaande spellen hebben Eric Boon en Martin Krooshof dit keer niet gekozen voor een puzzelspel, maar voor een heuse doolhofvariant!**

In *Harry Ant's Race Against Time* speelt de speler een mier. Deze is de weg naar huis kwijt geraakt en het is de taak van de speler om de mier te helpen de weg terug te vinden. Deze opdracht voert de mier door verschillende werelden, zoals door onder andere de piramides van het oude Egypte en door een fabriek. Deze werelden zijn op hun beurt weer onderverdeeld in een aantal velden.

Harry moet binnen een bepaalde tijd de uitgang zien te vinden. Een rode teruglopende balk onder in het speelveld geeft aan hoeveel tijd nog resteert om het doel te bereiken. De uitgang kan alleen geopend worden door een aantal rode of blauwe bollen te verzamelen. Dit lijkt erg veel op *King's Valley* van Konami, maar het is toch net even anders. Tijdens de zoektocht zijn ook zandlopers en wekkers te vinden, die de tijd weer aanvullen en er kan gebruik worden gemaakt van ladders en liften. *Harry Ant's Race Against Time* zal werken op een MSX 2 of hoger met minimaal 128 KB ram.

De screenshots, die de beide heren verstrekt hebben, zien er goed uit en doen ons uitkijken naar de release van het spel. Het was de bedoeling om *Harry Ant* voor de beurs in Til-

*Screenshots 'Harry Ant's race against time'*

burg af te hebben en het daarop te koop aan te bieden. Helaas zal dit niet lukken, omdat Eric voor zijn werk een half jaar in Duitsland gestationeerd is. Er zal waarschijnlijk wel een werkende versie getoond worden en de oudere spellen zijn dan natuurlijk ook nog verkrijgbaar.
Binnenkort verschijnt Aurora met een eigen homepage op internet. Verder werken zij aan een programma om de spellen *Exor* en *Ruby & Jade* te laten draaien vanaf harddisk. Het programma kan de spellen kopiëren naar harddisk en werkt onder Dos 2. Aurora laat nieuwe ontwikkelingen via het MSX-Info Blad aan u weten! Zodra het spel af is of wanneer er een werkende versie ontvangen wordt, komen wij uitgebreid op dit spel terug.

*Gerrit van den Berg*




**Wie kent ze nog niet, de Mega Demo's 1-2-3. Voor diegene die ze nog niet kent, de Mega Demo's zijn picture/animatie demo's ondersteund door de Muziek Module. Omdat we in 1998, 10 jaar bestaan, presenteren wij op de beurs in Tilburg Mega demo 4, Party Mix. Naast leuke demo's bevat deze ook twee spelletjes. Het geheel wordt begeleid door het 'interessante' commentaar van de programmeurs. Plezier verzekerd.**

Bestellen bij : Remy
Gildestraat 6
6006 LC - Weert
Tel. 0495-534870

# HNOSTAR 40

Nummer 40 ziet er zoals gewoonlijk weer erg verzorgd uit. De voorkant is een bewerkte screenshot van het platformspel *Sonyc* en op de achterkant is een kalender voor 1998 te vinden. Het merendeel van de 50 pagina's is gevuld met fotoverslagen van MSX beurzen in Nederland, Japan, Spanje en Brazilië. Het nummer opent met het gebruikelijke Editorial, gevolgd door de rubriek Noticias.




In deze laatstgenoemde rubriek worden een groot aantal Nederlandse (disk)magazines besproken, waaronder MCCM 89, XSW Magazine 17, Future Disk 32 en 33 en Sunrise Magazine 19. Daarnaast worden het Spaanse SD Mesxes nummer 10 en het Italiaanse ICM nummer 28 behandeld. Ook is er een bespreking van een Japans magazine, namelijk MSX-Seed. Dit is toch een bewijs dat er ook in Japan nog steeds mensen actief met MSX bezig zijn. Hoewel er vrij veel aandacht is besteed aan illustraties en foto's, is de kwaliteit van het magazine beneden peil.

Een ander nieuwtje uit Japan is het Goblin-project, wat een cartridge gaat worden waarin een V9958 geplaatst is. Hierdoor krijg je de beschikking over een tweede VDP en horen double scroll, een dubbel aantal maximale sprites en het (ver)mengen van verschillende schermen tot de mogelijkheden. Ook Leonardo Padial is nog altijd druk bezig met de ontwikkeling van MSX-hardware, zoals blijkt uit het artikel op pagina 9. Hij heeft onder andere al een slotexpander met acht sloten en een interface om PC-toetsenborden op de MSX aan te sluiten gemaakt.

Hij werkt verder aan een Z380-kaart, die volledig compatible zal zijn met de MSX-standaard en heeft plannen om 16-bits randapparatuur voor de MSX te ontwikkelen. Zijn eerste project zal een compleet modem zijn, waarmee zowel analoog als digitaal gecommuniceerd kan worden. Ook zal een DSP-chip worden ingebouwd, die in staat zal zijn om JPEG, GIF en dergelijke bestandsformaten snel te kunnen decomprimeren.

In Brazilië zitten de MSX-ers ook niet stil, wat blijkt uit het artikel over Brasilia 97, de tweede Braziliaanse MSX-bijeenkomst. Microset

presenteerde haar boek MSX Top Secret. Ook zijn ze verantwoordelijk voor het Omega-project, waarover in MSX-Info Blad 6 al iets is verteld. Het laatste nieuws is dat Microset problemen heeft met het verkrijgen van bepaalde onderdelen en men is bang, dat het project in het niets zal eindigen. Brazilian MSX Team en Bit At Work boden verschillende freeware programma's aan, zoals XDBG (Excellent Debugger) en Like, een grafisch gebruikersinterface voor MSX. MSX Brazilian Club verkocht op de bijeenkomst veel hard- en software, waaronder Pentaro Odyssey en Sonyc. Ricardo Suzuki demonstreerde hard- en software uit zijn eigen collectie, maar de meeste belangstelling ging uit naar de LCD-monitor, die hij op één van zijn MSX-computers had aangesloten. D'Artagnan en Robson zijn verantwoordelijk voor het MSX-180 project, maar konden helaas niets demonstreren. Ook Zilogic MSX Club probeerde mensen te interesseren voor een aantal hardware-projecten, waaronder de ontwikkeling van een MSX-notebook.

De volgende zes pagina's worden in beslag genomen door een uitgebreide beschrijving van Sonyc, de lang verwachte MSX-conversie van het beroemde SEGA-spel. Naast een wat technische beschrijving van het spel worden er wat speltips gegeven.

Het volgende artikel gaat over een Spaans hardware-project, genaamd Accnet. Het gaat hier om een cartridge met een uitgang, waarop interne PC-modems direct kunnen worden aangesloten. Met deze cartridge zal het mogelijk zijn om 33K6 modems op een MSX aan te sluiten, maar vooralsnog zal alleen een MSX Turbo-R daar goed mee uit de voeten kunnen. Op een 'normale' MSX2 kan volgens de schrijver het beste gewerkt worden met een 14K4-modem. De cartridge zal geleverd worden met het programma *Coms6*, dat het ANSI en Ymodem-G protocol ondersteunt. Men zit er overigens aan te denken om ERIX en internetsoftware mee te leveren.
In Mundo MSX worden *Demonia* en *Gauntlet* besproken. Deze MSX1-games zijn al in 1986 uitgebracht door respectievelijk Microids en U.S. Gold en zijn beide goede voorbeelden van wat er op de MSX mogelijk was (en is). In MSX & 8 bits wordt dit keer een vergelijking gemaakt tussen het MSX-spel *Pentagram* en *Solstice* voor de Nintendo. Uit deze test komt *Pentagram* als betere uit de bus.

De rubriek From Internet is dit keer in het Spaans en niet meer in het Engels, zoals in de voorgaande nummers gebruikelijk was. Er is tevens een overzicht gegeven van nieuwe MSX-sites.

In Software worden een negental nieuwe producten besproken, waaronder de muziekdemo's *Hell on Wheels* en *Tweety's Choice*. Deze dateren beide uit 1997. De beoordeling is goed tot zeer goed. Uit Japan komt het spel *Acquire* van Imamori (1995), een RPG met mooie graphics en goede muziek. Het spel is ondanks het vele Japans niet echt moeilijk en wordt dan ook aanbevolen. Paragon heeft het afgelopen jaar *Bomberman*

*2* uitgebracht en krijgt van Hnostar een goede beoordeling. *Pentius* is een *Tetris*-variant van Atlantis uit 1997. *Tetris*-spelen mogen zich nog altijd tot de meest gespeelde games rekenen en zijn voor velen zeer verslavend. In *Pentius* worden echter geen nieuwe elementen aan het *Tetris*-spel toegevoegd, waardoor het slechts een zoveelste variant is.

Manuel Pazos is verantwoordelijk voor *Head Hunter*, waarin met een hamer op het hoofd van een slechterik moet worden gemept, die willekeurig uit één van de negen gaten in het speelveld omhoog komt. De moeilijkheid is, dat er ook hoofden van vriendelijke personages omhoog komen, waar niet op mag worden geslagen. De personages zijn afkomstig uit *SD-Snatcher*. Verder worden *Nuts*, een *Double Dragon*-kloon van Kai Magazine, een beta-versie van *The lost World* van Umax en een promo van *Core Dump* van Parallax besproken.

In de rubriek Opinion kunnen diverse schrijvers hun frustraties, ideeën en meningen over MSX-verwante zaken kwijt. Hoewel? Vijf van de zeven artikelen zijn afkomstig van Javier Dorado, de overige twee zijn van de hand van Antoni Burguera. Veel interessants hebben beide schrijvers niet te melden. De laatste rubriek bestaat zoals altijd weer uit het clubnieuws.

**Conclusie**

Hnostar 40 is een goed verzorgd blad, zowel qua inhoud als lay-out. Alleen worden naar mijn idee net iets te veel illustraties en foto's gebruikt, waardoor sommige artikelen een beetje te druk en rommelig overkomen. Dat wordt nog eens versterkt doordat iedere rubriek weer een compleet andere lay-out heeft. Het is misschien beter om één standaard lay-out te gebruiken. Dat zal volgens mij de kwaliteit van Hnostar zeker ten goede komen.

*Raymond de Heer*




***Achterpagina Hnostar 40***

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computers Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk

CGV

**DOET MEER VOOR HAAR LEDEN**

toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

F 30,— per jaar
F 15,— vanaf juli tot 31 december

---

MSX NBNO

## MSX-VERENIGING NOORD-BRABANT NOORD-OOST

Geef deze bon aan een MSXer die nog geen abonnement heeft op XSW-Magazine

XSW-Magazine komt zes maal per jaar uit en staat vol met het allerlaatste nieuws, recensies van zowel soft- als hardware. Naast het abonnement op XSW-Magazine heeft u het recht op extra kortingen op software die door MSX-NBNO wordt verkocht, gratis toegang tot clubavonden en de eventuele beurzen die wij organiseren.

Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december, en kan op elk moment ingaan. Bij betaling van het volledige abonnementsgeld, ontvangt u ook de reeds verschenen nummers (van ditzelfde jaar!).

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Tarieven:** | jan./feb. | **f35,—** | mrt./apr. | **f30,—** | mei/jun. | **f24,—** |
| | jul./aug. | **f18,—** | sep./okt. | **f12,—** | nov./dec. | **f 6,—** |

Voorbeeld: een abonnement in de maand mei of juni kost tot het einde van het jaar slechts f24,—

Maak het verschuldigde bedrag over naar: **MSX-NBNO**
**Oss**
Postgiro: 7126201
Rabobank: 112941877

Voor informatie omtrent abonnementen, MSX-NBNO of MSX in het algemeen, kunt u bellen van maandag t/m vrijdag tussen 19.00 uur en 21.00 uur, naar:

**Maico Arts: (0412) 69 07 57** **Mari van den Broek (0412) 63 06 53 / (06) 54 64 22 88**

# TC-lijst

Releasedatum: 1 april 1998

Opname in de Totally Chaos lijst is graties voor elke Sysop
Totally Chaos BBS draait 24 uur per dag op 300 - 33600 bps
Tel: (045) 570 89 63 (data) / (045) 672 59 95 (spraak)
MSX Echo-Mail node: 18:900/005

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| N | = Nieuw BBS | | (E) | = | MSX Echo-Mail |
| W | = Wijziging | | (F) | = | Filesnet (I) = Inclosed files |
| * | = Offline | | (P) | = | PC BBS met MSX |

*Niet elke dag online: 5*

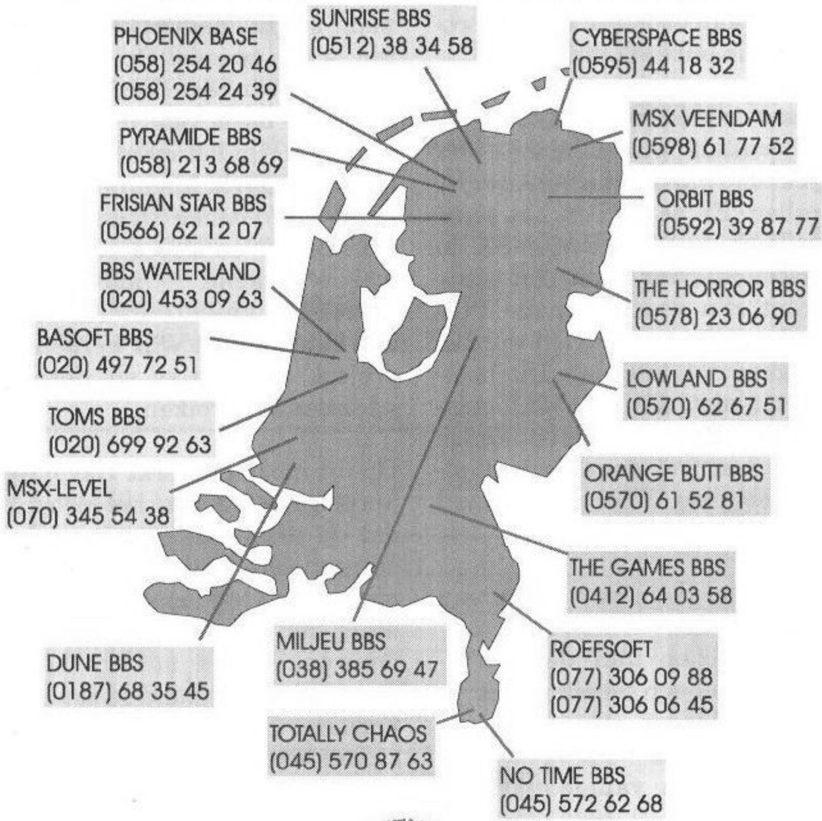
| | | |
|---|---|---|
| **CYBERSPACE** *(0595) 44 18 32*<br>*Vincent Vogelensang* *(E/F/I)*<br>**Vr-Zo: 21.00-06.00 uur**<br>300-14400 bps<br>*Diverse MegaRS, Windows 98 voor MSX.* | **LOWLAND BBS** *(0570) 62 67 51*<br>*Henk Slothouber*<br>**Vr-Za: 22.00-02.00 Zo: 21.00-01.00 uur**<br>1200/75 bps<br>*Tevens Sargon BBS II. Update's van de Games BBS lijst komen hier.* | **MSX - VEENDAM** *(0598) 61 77 52*<br>*Willem v.d. Werf* *(E/F/I)*<br>**Wo/Vr/Za/Zo: 19.00-22.00 uur**<br>300-33600 bps<br>*Eerste MSX BBS met 33k6, RS-Baudswitch voor v23 user*<br>**(18:900/000)** |
| **THE HORROR BBS**<br>*Psychaut* *(0528) 23 06 90*<br>**Vr/Zo: 19.30-21.30 uur** **N**<br>1200-14400 bps<br>*o.a. MSX Games, Rom & Megarom images, Dynamic Publischer 2.24 & utils.* | **NO TIME BBS** *(045) 572 62 68*<br>*Heinz Hell*<br>**Vr/Za/Zo: 21.00-02.00 uur** **N**<br>300-33600 bps<br>*Eerste MSX BBS met 33k6.* | |

*Elke dag online: 6*

| | | |
|---|---|---|
| **FRISIAN STAR BBS**<br>*Arnold Rooks* *(0566) 62 12 07*<br>**19.00-23.00 uur** *(E/F/I)*<br>300-14400 bps<br>*Leuke Software*<br>**(18:900/004)** | **MSX-LEVEL** *(070) 345 54 38*<br>*Herman Determann* **N**<br>**21.30-00.00 uur**<br>300-28800 bps<br>*Het oude MSX-LEVEL BBS op PC voor uploads voor het maken van een CD.* | **ORANGE BUTT BBS**<br>*Robertjan Regout* *(0570) 61 52 81*<br>**21.00-23.00 uur** *(E/F/I)*<br>300-14400 Bps<br>*Het Nederrap / Wiet BBS. Voor Files en Bull ben je bij het goede adres.*<br>**(18:900/008)** |
| **PHOENIX BASE** *(058) 254 20 46*<br>*Rinse Beuker* *(058) 254 24 39*<br>**20.00-08.00 uur / 21.30-08.00 uur**<br>**300-28800 bps**<br>*Amiga BBS dat MSX ondersteund. Veel MSX software. Dit BBS draait op AMIGA* | **PYRAMIDE BBS** *(058)213 68 69*<br>*Martin en Janny* *(E/F/I)*<br>Ma-Vr: 21.00-07.00 Za+Zo: 24 uur<br>**300-28800 bps**<br>*MGF BBS, Contact Base MSX USER. Nu met meer file-menu's.*<br>**(18:900/007)** | **TOMS BBS** *(020) 699 92 63*<br>*Tom Emmelot* *(E/F/I)*<br>**24.00-01.15 uur**<br>300-14400 bps<br>*Spreekpunt voor MCCM, tevens kunt vragen stellen over Multi-Mente.* **(18:900/006)** |

| | | |
|---|---|---|
| **BASOFT BBS** ***(020) 497 72 51***<br>*Bas van der Sluis* *(E/F/I)*<br>300-14400 bps<br>*350 MB HD, ZIP, CD-ROM, meer dan 2500 Files, en een UNIEK BBS!* **(18:900/010)** | **BBS WATERLAND**<br>*Joop Stokvis* ***(020) 453 09 63***<br>300-28800 bps<br>*Nederlands grootste NON-profit BBS.* | ***DUNE BBS*** ***(0187) 68 35 45***<br>*Kees Grinwis*<br>300-14400 bps<br>*MSX en ACORN Software, MSX-ACO En Fidonet. Dit BBS draait op een ACORN.* |
| **MILJEU BBS** ***(038) 385 69 47***<br>*Eppie Hoogsteen*<br>300-1200 bps<br>*Leuk BBS, Heeft nu een ander BBS programma.* | **ORBIT BBS** ***(0592) 39 87 77***<br>*Jurre van Dijken* *(E)*<br>300-14400 bps<br>*Een PC BBS Met Veel Mogelijkheden.*<br>**(18:900/100)** | **ROEFSOFT** ***(077) 306 09 88***<br>*Ruud Doek* ***(077) 306 06 45***<br>300-28800 bps / 1200/75-38800 bps<br>*Voor Pc en Msx.* |
| **SUNRISE BBS** ***(0512) 38 34 58***<br>*Haiko de boer*<br>300-14400 bps<br>*Info Stichting Sunrise, Muziek (FMPac/MM/Scc/Psg/Midi) Buzzer : (06) 60 13 12 44 ( Laat Bericht + Telfnummer achter )* | **THE GAMES BBS**<br>*Mari van de Broek*<br>300-9600 bps ***(0412) 64 03 58***<br>*Kontaktpunt voor XSW Magazine, Utilities, Pictures, Muziek.* | **TOTALLY CHAOS**<br>*Rinus Stoker* ***(045) 570 87 63***<br>300-28800 bps *(E/F/I)*<br>*Kabel-Service, MSX-INFO Blad, TC-BBSLIJST en BBSNEWS, TCI-Magazine.* *(18:900/005)* |

# BBS-END NEDERLAND



# TCP/IP PROJECT

Aan het einde van deze eeuw lijkt het bijna ondenkelijk om niet iets van internet gezien of gehoord te hebben. Iedereen zou eigenlijk aangesloten moeten zijn op de elektronische snelweg. Het enige probleem dat daarbij kan worden ondervonden, is het niet beschikken over een ultrasnelle multimedia computer. Het enigste dat je bezit is een sterk verouderde, doch leuke MSX. Wat kunnen we daar dan mee? Nou, het antwoord is simpel: gebruik je MSX om toegang tot de wereld van internet te krijgen! Dit kan door het TCP/IP project, dat nu in ontwikkeling is.

**Wat kan een MSX op internet?**

Sceptici zullen waarschijnlijk nu stuiptrekkend van het lachen over de vloer rollen. En ze hebben het recht om sceptisch te zijn. Een MSX in huidige conditie zal nooit een echte concurrent zijn voor de snelle PC's van vandaag, die aanbevolen worden voor toegang tot internet. Dit betekent echter niet, dat een MSX compleet onbruikbaar is. Onderstaande zaken kunnen wel degelijk met alleen een 'simpele' MSX gerealiseerd worden:

- Het versturen en ontvangen van post
- Het doorlopen van de WWW-pagina's met een tekstbrowser
- Het downloaden van alleen de mooiste plaatjes
- Het verdrijven van je tijd met chatten op IRC
- Het downloaden van files via de FTP-sites
- Het spelen van MUDS, adventures met echte menselijke spelers
- Het opzetten van netwerkstations
- Het verkrijgen van toegang tot de harddisk en cd-rom van een PC
- Het spelen van netwerkspellen tegen andere MSX-gebruikers

**Codenaam 'I'**

Bovenstaande opties klinken mooi, maar om ze daadwerkelijk te realiseren is een tweede! Op dit moment is er echter een team bezig om de noodzakelijke basis voor dit alles te ontwikkelen. Op het moment bestaat dit team uit David Madurga ook wel bekend als Trunks (trunks@anotherworld.com) en Joost Klootwijk ook wel bekend als Cheetah (joostk@sci.kun.nl). Indien er vragen zijn of als je mee wilt werken aan dit project, dan zijn zij via deze E-mail adressen te bereiken.

Op dit moment werkt David aan het kernelgedeelte van het programma, dat de codenaam 'I' gekregen heeft. Dit gedeelte biedt een multitasking omgeving voor applicaties. Joost is bezig om het TCP/IP protocol in te bouwen, samen met de benodigde functies om ze daadwerkelijk te gebruiken. De PPP en SLIP functies zullen als modules worden toegevoegd, evenals hogere protocols. De

belangrijkste kenmerken, die nu gerealiseerd zijn in 'I' en TCP/IP zijn:

- Een multitasking omgeving, dat al het aanwezige geheugen gebruikt
- Interface voor de SLIP- en PPP-protocols
- De basis voor het IP-protocol
- ICMP en UDP lagere functies
- Ingebouwd terminal programma

Om gebruik te kunnen maken van het TCP/IP pakket dient te worden beschikt over:

- MSX-2 of hoger met tenminste 128 kB Ram
- MSX-Dos 2
- RS232 interface

Omdat het maken van applicaties voor het surfen op het net veel werk kost, is er sinds kort een bibliotheek samengesteld voor het gebruik van 'I' en TCP/IP programma's. Deze bibliotheek is voor iedereen toegankelijk om het gebruik van deze programma's te stimuleren onder MSX-ers. Er zijn al door diverse personen aanbiedingen gedaan om de tekstuele webbrowser Lynx over te zetten naar de MSX. En er zijn zelfs mensen, die een grafische webbrowser willen maken!

De bibliotheek zal enige gelijkenis vertonen met de C-interface van de Unix TCP/IP applicaties. Het overzetten van deze applicaties naar MSX is dus niet zo moeilijk. Het zal hopelijk de volgende inhoud hebben:

- Sockets voor TCP, UDP, disk i/o en stdin/stdout
- IP vertalingsfuncties (in_ntoa, in_aton)
- Name lookup services (gethostbyname, getservbyname)
- Geheugenfuncties (malloc), die binnen I werken.

Voor de schermafhandeling zullen er functies beschikbaar zijn, die compatible zijn met de BDOS.

*Originele tekst: Joost Klootwijk*
*Vertaling: Gerrit van den Berg*

NOG

Naam : ----------------------------------------
Adres : ----------------------------------------
Postcode : ----------------------------------------
Plaats : ----------------------------------------
Telefoon : ----------------------------------------
Club : ----------------------------------------

**Sturen naar:**
Totally Chaos
MSX-INFO Blad
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Giro: 2495572

**Abonnement:**
HFl. 10,— voor 4x per jaar.
**Losse nummers:**
HFl. 3,— per nummer

# TILBURG 1998

Zaterdag 25 april is het weer zover. Dan zal alweer voor de elfde keer de internationale MSX beurs te Tilburg gehouden worden. Of eigenlijk moet ik zeggen de eerste MSX en PC beurs, want de organisatie heeft nu besloten om ook de PC plaats te bieden. Of men hier verstandig aan gedaan heeft moet nog blijken, maar misschien heeft het wel een positief effect op het geheel. De MSX-gemeenschap ziet nu hopelijk het belang van verdergaande samenwerking in en wellicht gaan de groepen zich nu beter profileren op deze beurs.De beurs in Tilburg is al jaren één van de belangrijkste MSX-festiviteiten, waardoor de MSX in Europa nog een redelijke vorm van bestaan heeft. Immers op deze inmiddels internationale bijeenkomst van MSX-groepen, worden nieuwe ontwikkelingen omtrent soft- en hardware gepresenteerd en wat nog belangrijker is, worden er onderlinge contacten gelegd.

Ook deze keer zullen weer vele standhouders hun allernieuwste soft- en hardware voor uw trouwe MSX computer demonstreren en verkopen. Natuurlijk zal er ook een ruime hoeveelheid tweedehands artikelen te koop zijn. Dus als u nog iets zoekt, dan is de kans groot dat het hier te vinden is!

**Bezoekers**

Een beurs staat of valt natuurlijk met het aantal bezoekers. Aan de laatst gehouden beurs in Zandvoort was duidelijk te merken hoe funest het kan zijn als veel MSX-ers thuisblijven, omdat er waarschijnlijk toch niets nieuws uitkomt. De organisatie van Zandvoort wist daarna niet of zij nog wel een beurs zouden organiseren. Gelukkig schijnen ze dit toch nog te doen! Wij roepen een ieder op om toch vooral niet thuis te blijven. De mensen, die de beurs reeds eerder bezochten weten hoe gezellig het is, als er zoveel mensen bijeen zijn, die het MSX-systeem nog een warm hart toedragen.

**Hoe kom ik er?**

Evenals de vorige keren zullen er weer pendelbussen tussen het NS-station en de Bremhorsthal rijden. De standhouders die geen eigen vervoer hebben en van deze bus gebruik willen maken, dienen contact op te nemen met de organisatie. Voor de mensen die met eigen vervoer komen, worden zoals altijd wegwijzers bevestigd op de toegangswegen. Deze beurs wordt u van harte aanbevolen!

*De redactie*

# XSW MAGAZINE 20

**Net voor de deadline van MSX-Info Blad nummer 7 viel XSW-Magazine nummer 20 bij de redactie op de mat. De zaken gaan blijkbaar goed, want de voorpagina van deze editie is in kleur. Eens kijken of de inhoud ook goed is.**

XSW-20 telt deze keer in totaal 28 pagina's op A4-grootte. De kleurenpagina geeft het geheel een goed verzorgd uiterlijk. Dit heeft wel consequenties voor de prijs van een los nummer. Op de voorkant prijkt een foto van de Moonsound versie 1.0 en staat er in het kort, wat in het blad zoal behandeld wordt.

In het voorwoord vertelt Mari ons onder andere over de advertenties in dit nummer, die vanwege de aankomende beurs in Tilburg gratis zijn. Het is alleen jammer, dat de door ons aangeleverde advertentie niet geplaatst is. We hopen dat dit in het volgende nummer alsnog gebeurt!

Het diskmagazine *Defender 4* is als eerste aan de beurt om besproken te worden. Dit magazine wordt aangeraden om te 'nemen', vanwege de goede inhoud en de grafische en muzikale omlijsting.

Ook in dit nummer van XSW wordt weer een cd-rom besproken, die gevuld is met veel MSX-programma's. Deze keer is het *MSX Experience Vol. One*, dat onder de loep genomen wordt. Helaas staan er op deze cd weer veel zaken, die niet public domain zijn en derhalve ook niet verspreid mogen worden. De schrijver van deze recensie onthoudt zich wijselijk van commentaar, maar geeft wel aan dat deze cd een plaatsje in zijn collectie krijgt.

Raymond Hoogerdijk vervolgt met een bespreking van de laatste MCCM. Hij is het met Frank Druijff eens, dat illegale cd's niet deugen, maar bekritiseert wel de manier waarop Frank dat uitdraagt. Wij zijn echter ook van mening, dat je zulke cd's niet moet bespreken als je vindt dat ze niet deugen! Men is goed te spreken over deze laatste MCCM, al had men wel wat problemen met de bijgeleverde cdroms.

Alhoewel het spel *X-Tazy* voor de Graphics 9000 nog niet af is, kan hiervan al wel een audio cd besteld worden bij Stichting Sunrise voor Fl.35,-. Er staan in totaal 16 nummers op de cd. Hoe deze muziek gemaakt is, wordt in het stukje jammer genoeg niet verteld.

De hoofdredacteur van XSW-magazine bespreekt zelf *Advanced Basic* versie 1.2. In de laatste MCCM stond ook een artikel over deze nieuwste Basic-uitbreiding, dus hebben we die er naast gelegd. Het valt direct op, dat het artikel in XSW-magazine wel erg veel lijkt op dat in MCCM. De opbouw is precies hetzelfde en soms zijn hele zinnen nage-

noeg gelijk. Dit artikel biedt jammer genoeg nauwelijks of geen toegevoegde waarde aan wat in MCCM 90 staat.

Na een bespreking van *Caterpillar*, een soort *Boulderdash* en een uitnodiging voor de beurs in Tilburg, legt Arjan Bakker in een goed artikel uit hoe de Moonsound geprogrammeerd kan worden. Hij is erg duidelijk en uitgebreid in zijn uitleg, wat zeker een pluim verdient!

De muziekdiskette *Overload* van Datax wordt positief besproken. Maico Arts legt vervolgens naar aanleiding van een gestelde vraag uit, wat batchbestanden zijn en hoe ze gemaakt kunnen worden. Ook *hij* bespreekt dit zeer uitgebreid en geeft tevens enkele listings.

Het diskmagazine *Eurolink 3* wordt het beste diskmagazine gevonden dat nu leverbaar is. Grappig in dit artikel is de zin 'niet erg veel nuttige informatie, maar wel nuttig'. Is het nou wel of niet nuttig?

Mari bespreekt Hnostar nummer 40 en net als wij vindt hij het jammer, dat het blad in het Spaans is. Desondanks is hij toch zeer tevreden.

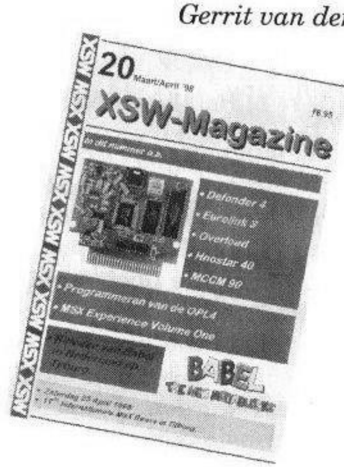
Het spelletje *Head Hunter*, dat gebaseerd is op het hamerspel uit het legendarische spel *SD-Snatcher*, brengt bij Mari goede herinneringen naar boven. Er komen veel bekende personages in voor. Het spel staat trouwens in zijn geheel op de B-diskette van *Futuredisk 35*.

Als laatste een bespreking van *Oracle* versie 1.1, het nieuwe muziekprogramma van Fuzzy Logic. In MCCM 89 werd versie 1.0 reeds zeer uitgebreid behandeld. De recensie van *Oracle* in XSW-magazine 20 is hier min of meer een samenvatting van. Het zou beter geweest zijn als Martijn de verschillen en/of veranderingen t.o.v. versie 1.0 besproken had.

**Conclusie**

XSW-magazine 20 ziet er qua lay-out goed uit. Sommige screenshots vind ik persoonlijk iets te groot, maar dat is een kwestie van smaak. De kleurenpagina geeft het geheel een professioneel uiterlijk. Het lijkt er op, dat de hoeveelheid recensiemateriaal aardig op begint te raken, omdat sommige besproken producten al eens eerder in andere bladen aan de orde gekomen zijn. De artikelen over het programmeren van de OPL4 en Introductie MSX deel 7 zorgen ervoor dat de verhouding prijs-kwaliteit redelijk is, zodat het toch de moeite waard is om een abonnement op dit blad te nemen.

*Gerrit van den Berg*

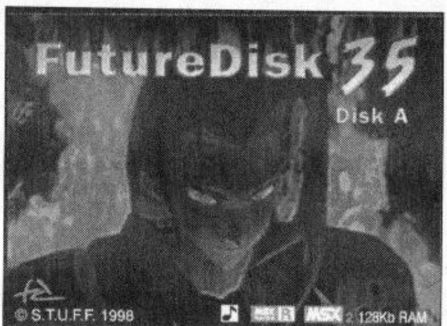



MSX
VEENDAM
RS232-c ANSI BASIC BBS
(0598) 61 77 52
bereikbaar t/m 28k8
MSX Echo-mail 18:900/000
WILLEM V/D WERF

# FUTUREDISK 35

**Zes weken na het verschijnen van FD 34 is FD 35 alweer een feit. De *Final Fantasy* 7 editie van dit diskmagazine bestaat deze keer uit twee diskettes, omdat er naar eigen zeggen geld over was. Eens kijken of het niet alleen kwantiteit maar ook kwaliteit is.**

Bij de eerste diskette kan uit een menu gekozen worden voor een *Final Fantasy* 7 slideshow, moonsound songs of het magazine. Eerst maar even de slideshow bekijken. Hierin worden alle karakters uit het desbetreffende Playstationspel één voor één voorgesteld. Ook zijn er een aantal mooie MSX-2(+) plaatjes in verwerkt. Dit alles ondersteund met een leuk Moonsound achtergrondmuziekje. Alleen is men wel verplicht deze slideshow af te bekijken, want er kan niet met escape teruggegaan worden naar het hoofdmenu.




De tweede optie in het menu bestaat uit een Moonsound replayer, waar uit vier liedjes kan worden gekozen. Deze komen ook uit het spel *Final Fantasy 7* en klinken heel goed.

Na deze leuke extraatjes, komt nu het daadwerkelijke magazine aan bod. In het voorwoord staat dat het vooral in het buitenland steeds beter met de *Future Disk* gaat, terwijl de belangstelling voor de *Future Disk* in Nederland juist minder wordt. Hierdoor is de motivatie om door te gaan bij sommigen helemaal weg. Dit is daarom een extra reden voor degenen die nog geen lid zijn, zich op de *Future Disk* te abonneren en voor de software makers om recensie exemplaren van hun product toe te sturen.

In de software rubriek komt het spel *Pentius* van Totally Chaos er heel slecht van af. Het is weer de zoveelste *Tetris*-kloon, die niets nieuws toevoegt. Tevens is het matig afgewerkt en lastig te spelen. Verder aandacht voor Kai Magazine, bekend van *Lilo* en *No Name*, die bezig is met het maken van een nieuw spel genaamd *Nuts*. Dit spel doet het meest denken aan *Double Dragon*. De eerste beelden zien er veelbelovend uit, maar de ontwikkeling bevindt zich nog in een zeer vroeg stadium.

Van de CD-Rom '*Megabytes for MSX*' wordt verteld, dat deze veel illegale software bevat van groepen die nog steeds actief in de MSX-wereld bezig zijn. Dit is natuurlijk een slechte zaak.

*Bebop Bout* is een Japans spel, dat al vier jaar oud is. Hiermee moet met kaarten tegen elkaar worden gevochten. Dit spel krijgt op alle punten een zeer goede beoordeling.

De muziekdisk *Unreal World 2* bevat leuke moonsoundliedjes. Alleen de replayer bestaat uit te weinig opties en ook grafisch kan het beter. Het is natuurlijk nog maar een demoversie. Misschien dat het uiteindelijke resultaat op deze punten is aangepast.




Verder wordt er nog een korte impressie gegeven van het muziekprogramma *Oracle*, dat ten opzichte van *Moonblaster* veel extra's biedt.

Ook komt er nog een aantal producten van Basoft aan de orde, maar die zijn niet de moeite waard.

De rubriek Bladen en Diskmagazines bestaat deze keer alleen maar uit de bespreking van bladen. De clubbladen MPCD 31, MVM 9,10 en 11 komen er niet al te best vanaf. De MPCD 31 wordt verweten dat er teveel over PC in staat en de MVM's bevatten weinig nuttige informatie en er staan veel schrijffouten in.

Er komt ook een aantal buitenlandse bladen aan de orde, namelijk Hnostar 40 uit Spanje en ICM 28 en 29 uit Italië. De Hnostar krijgt een dikke tien en het Italiaanse blad is ook een aanrader, als men deze taal tenminste machtig is.

Verder worden XSW-magazine 18 en 19 besproken. Ook dit magazine krijgt een goede beoordeling, maar er wordt wel opgemerkt dat de inhoudelijke informatie wat minder begint te worden. Waarschijnlijk hebben ze te weinig recensiemateriaal.

Last but not least natuurlijk de MCCM 90. Hier valt weinig over te zeggen, omdat het gewoon een perfect blad is, dat op zijn hoogtepunt is gestopt.

In de programmeercorner wordt het programmeren in Assemby en Pascal uitgelegd. Verder komen ook nog de onderwerpen datacompressie en het copy-commando in Basic aan de orde. Dit zal voor de programmeurs onder ons best interessant zijn, maar aangezien ik dat niet ben, wordt deze rubriek gauw overgeslagen.

In de drie(!) rubrieken diversen staat onder andere een lang verhaal over de geschiedenis van het spel *Final Fantasy*, waar waarschijnlijk weinig MSX-ers op zitten te wachten. Wel staat er een interessant stuk in over hoe het geheugen van de Moonsound kan worden uitgebreid naar 640 KB of 1 MB. Dit is leuk voor de doe-het-zelver, maar het is natuurlijk ook mogelijk om hem door Stichting Sun-

rise om te laten bouwen. Tevens worden de laatste ontwikkelingen bij Sunrise op de voet gevolgd. Verder nog een leuk stukje over een MSX beurs in Japan, dat in het computerblad de Edge werd besproken. Voor de rest is er nog wat interessante en minder interessante informatie.

Op de tweede diskette staan twee spellen, namelijk *Head Hunter* en *Mines*. Bij *Head Hunter* is het de bedoeling om, met behulp van de toetsen 1 tot en met 9, zoveel mogelijk met een hamer op doodskoppen te slaan. Als dit binnen een bepaalde tijd vaak genoeg is gedaan, wordt men beloond met een erotisch plaatje. In totaal zijn er tien van deze plaatjes.

Het andere spel is het overbekende mijnenveger. Het is een leuke MSX-2 versie van dit spel. Alleen is het jammer dat de vlaggetjes dezelfde kleur hebben als de nummers 2, waardoor ze moeilijk te onderscheiden zijn. Aan de Turbo-R bezitters wordt aangeraden om gewoon de *MSX-VIEW* versie te gebruiken, die al jaren geleden is gemaakt. Deze ziet er namelijk toch beter uit.

Verder staat er nog een aantal nuttige en onnuttige utilities op deze disk, die gemaakt zijn door iemand uit Finland.

**Conclusie**

Op een paar schoonheidsfoutjes na, behoort *Future Disk 35* zeker tot één van de betere *Future Disks* tot nog toe. Deze foutjes zijn, dat de slideshow niet werkt met een geheugenuitbreiding. En wanneer eerst de slideshow wordt bekeken en men daarna de replayer op wil starten dan geeft deze een foutmelding. Maar afgezien daarvan is dit diskmagazine heel goed verzorgd. Het is daarom zeker aan te raden om een abonnement te nemen.

*Jan-Marten van der Reest*

**Gezocht:**

Het spel "Arcus 2" (de originele versie), uitgebracht door Wolfgang Team.

Gré Poortman
**Tel:** (0546) 67 31 03

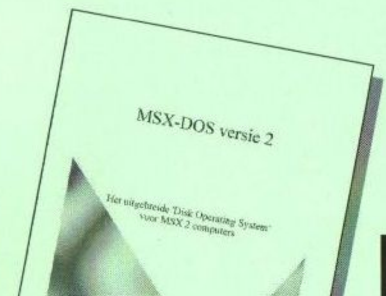
# COMMAND2.COM

## VERSIE 2.41

### NIEUW IN VERSIE 2.41:

* Minder geheugenruimte nodig
* Spaties toegestaan in expressies bij IF(F)
* Filenaam aanvullen is circulair
* Volgorde directory's/bestanden instelbaar
* History-buffer vergroten/verkleinen
* Opstarten met HOME: negeert AUTOEXEC.BAT

### NU OOK VERKRIJGBAAR: NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING




Bestellen kan door overmaking van het verschuldigde bedrag op bankrekening 91.50.52.784 van de SNS bank in Urk, t.n.v. F. Post. Het giro-nummer van de bank is 31.00.31. Maak je het bedrag over via de giro, bel dan altijd even om het adres door te geven!

| | Update met eigen diskette | Update zonder diskette | Nieuwe versie inclusief diskette | Handleiding |
|---|---|---|---|---|
| Prijs | 7,50 | 10,— | 25,— | 25,— |

CPU


Fokke Post
Waaiershoek 36
8321 BH Urk
Tel: (0527) 68 24 01
e-mail: 0post08@urk.flnet.nl